



קלף
פאנל/ספור
הצד האחורי



קלף רע



קלף סיפור



קלף פאנל



קלף לב



קלף ציור



הוראות משחק

מטרת המשחק

להגיע לניקוד הגבוה ביותר בסיום המשחק.

מהלך המשחק

כל כרטיס לב מורכב מרגשות שונים, ככל שהלב מורכב יותר, הניקוד שלו גבוה יותר. המטרה היא לצבור כמה שיותר כרטיסי רגשות, איתם ניתן לקנות לבבות.

תחילת המשחק

כל משתתף מקבל חמש כרטיסי רגשות/פעולה. חושפים שמונה כרטיסי לבבות בכל פעם. כל משתתף בתורו, יכול לבדוק אם הוא יכול לקנות קלף לב. אם מישהו קנה קלף לב, מוציאים קלף חדש מהקופה. אם לא, הוא לוקח כרטיס מהקופה. באם יצא לו כרטיס פעולה, הוא פועל לפי ההוראות.

קלפים מיוחדים

ג'וקר
ניתן לקנות עם הג'וקר כל לב שרוצים. (מומלץ כמובן לקנות איתו "לב מורכב ויקר")

כרטיסי פעולה

כרטיסי הפעולה מכוונים לעלות רגשות שונים ולפתח שיח בנושא.

זכות החלפה

ניתן לקחת כל קלף שרוצים מאחד המשתתפים. מבלי לדעת איזה קלף זה, על השחקן השני לתת את הכרטיס ולספר מה הוא מרגיש כעת כשהוא צריך לוותר על קלף שלו ולקבל קלף אחר.

איש, מדלנים עליך תור

שחקן שקיבל קלף זה, יכול להחליט באיזה תור הוא מחזיר את הקלף הזה ולא יכול לבצע שום פעולה.

איזה קלף חסר לך?

ניתן לבקש רגש מסוים מהקופה, או כרטיס פעולה. אך לא ג'וקר. השחקן המבוגר אחראי לבדוק בקופה ולתת לו את הקלף המבוקש.

קלף סיפור

משתתף שקיבל קלף סיפור, מקבל קלף ציור. בכרטיס מצוירת תמונה. צריך לספר מה קורה בתמונה. תוך ציון ושיום של כמה שיותר רגשות. על כל רגש שמציניים, מקבלים כרטיס רגשות. ניתן לציין ולקבל כל פעם עד שלוש רגשות/כרטיסים.

ניתן לאפשר לספר סיפור גם ללא קלף ציור. אך הסיפור חייב להיות אמתי. הילד מספר סיפור שקרה לו עצמו, תוך שיום של כמה שיותר רגשות. הוא יקבל על כל רגש שייצין, קלף רגשות. בנוסף לציורים, ניתן לראות אפשרויות שונות לקלף הסיפור.

סיום המשחק

כאשר הקופה התרוקנה מכרטיסי הלבבות. סופרים את שווי הלבבות של כל משתתף. המנצח הוא זה ששווי ניקוד הלבבות שלו הכי גבוה.

אפשרויות מרעננות לקצת שונה

ניתן לחלק בתחילת המשחק 5 קלפי רגשות וקלף לב אחד. לכל משתתף.

כל משתתף בתורו בודק האם הוא יכול לקנות את הלב שברשותו, או לבקש מאחד השחקנים האחרים את הרגש הדרוש לו. אם לשחקן השני אין לתת לו, הוא מקבל קלף מהקופה.

ברגע שיש לו לקנות את הלב שברשותו, הוא מחזיר לתחילת הקופה את קלפי הרגשות ומקבל קלף לב חדש.

בסיום המשחק סופרים את הנקודות שהצטברו מהלבבות שנקנו. המנצח הוא זה עם הניקוד הכי גבוה.



המלצות אקסטרים



המשחק מזמן הזדמנות מעולה לפיתוח הקשר ויכולת השיתוף של הילדים.

נצלו את ההזדמנות, הקשיבו לכל רגש, סיפור שעולה במשחק. נסו לפתח את השיח כמה שיותר.

ניתן להרחיב את היכולת המנטלית של הבנת הרגשות שלנו ושל הסביבה. כאשר משנים את הוראות הקלפים. ובמקום לציין רגשות שעלו לנו במקרי אכזבה, הפתעה וכדו'. לציין מקרה שקרה לחבר, קרוב משפחה. כך אנו מפתחים גם את היכולת לשים לב לרגשות הסביבה.

מומלץ לפתח שיח בנושא,

אילו רגשות נוספים הייתם מכניסים למשחק? מתי הרגשתם את הלב שלכם מורכב ויקר כל כך?

ניתן לדבר על היכולת להכיל מספר רב של רגשות אשר לעתים מנוגדים אחד לשני. היכולת שלנו להבין מה קורה. לעשות סדר בלב ולהכיל את זה.

כמטרה טיפולית, ניתן להרחיב את העבודה עם גוף ורגש.

כאשר אנו מרגישים שמחה. איפה אנחנו מרגישים את זה בגוף?

כמהמשך ניתן לתת לילד טבלת אירועים, בה הוא יכול לפרט יותר ולשים לב למקרים שקורים לו במשך השבוע, מה קרה, מה הוא הרגיש בלב? מה הוא הרגיש בגוף? כיצד הוא התנהג?

052719927-000